

## **O Jogo e a Educação Infantil na Perspectiva de Tizuko Kishimoto**

**Geovanna Maria Aparecida Silva Oliveira**

**Alexandre Filordi de Carvalho (Orientador)**

### **Resumo**

O presente artigo aborda a importância do brincar no contexto da Educação Infantil, priorizando a linha de pensamento da pedagoga Tizuko Morchida Kishimoto. Jogos, brinquedos e brincadeiras se fazem presentes no cotidiano das crianças, e, não como meios de distração, mas como apoio à aquisição de novas aprendizagens. As atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento pleno e para compreensão dos conhecimentos, proporcionando o desenvolvimento da percepção, da fantasia, da criatividade e da imaginação. Desta forma, as atividades lúdicas permitem que a criança se comunique consigo mesma e com o mundo, desenvolvendo-se assim de forma integral. Sendo assim, a brincadeira possibilita que as crianças adquiram conhecimentos através do ato de brincar, esta aquisição pode ocorrer de forma prazerosa e interativa quando bem utilizada pelo professor, com isso, a brincadeira pode ser um excelente instrumento de mediação entre o prazer de brincar e aprender.

**Palavras-chave:** Lúdico, jogo, brinquedo, brincadeira, Kishimoto, educação infantil

### **Abstract**

This article addresses the importance of playing in the context of Early Childhood Education, prioritizing the line of thought of pedagogue Tizuko Morchida Kishimoto. Games, toys and games are present in children's daily lives, and not only as a means of distraction, but can also be used to support the acquisition of new learning. Ludic activities are essential for the full development and understanding of knowledge, providing the development of perception, fantasy, creativity and imagination. In this way, ludic activities allow the child to communicate with himself and with the world, thus developing himself in an integral way. Thus, the game allows children to acquire knowledge through the act of playing, this acquisition can occur in a pleasant and interactive way when well used by the teacher, with this, the game

can be an excellent instrument of mediation between the pleasure of playing and learning.

**Keywords:** Ludic, play, toy, joke, Kishimoto, child education

## **Introdução**

A importância da brincadeira na educação infantil é enfatizada por Tizuko Kishimoto, que argumenta que a introdução de brinquedos e jogos nesse contexto é crucial para o desenvolvimento e reconhecimento da importância da brincadeira na vida das crianças. No livro "O Jogo e a Educação Infantil", Kishimoto explora o significado dos brinquedos e das brincadeiras como formas privilegiadas de desenvolvimento, destacando o papel fundamental da brincadeira na formação da identidade infantil. Brincar é uma atividade natural e essencial para a criança, pois é por meio dela que ela aprende sobre o mundo e adquire habilidades fundamentais (KISHIMOTO, 2008).

A aprendizagem baseada em brincadeiras traz inúmeros benefícios para as crianças pequenas. Estimula a criatividade, a imaginação e as habilidades de resolução de problemas. As crianças aprendem de forma mais eficaz quando estão ativamente envolvidas no processo de aprendizagem, e a utilização de jogos como ferramenta educacional proporciona oportunidades para explorar e experimentar o ambiente ao seu redor (KISHIMOTO, 1998).

Nesse sentido, as atividades lúdicas se revelam enriquecedoras, pois podem proporcionar diversos conhecimentos no processo de aprendizagem da criança. No entanto, para que isso ocorra, é imprescindível que o professor planeje adequadamente, realizando estudos e análises para selecionar os materiais adequados e o espaço favorável. Além disso, é necessário ter uma abordagem crítica geral para desenvolver a atividade lúdica (KISHIMOTO, 1998). Segundo Kishimoto (2008), o ensino impulsionado pelo lúdico traz benefícios extraordinários para o desenvolvimento da criança, mas exige uma formação adequada por parte do professor, de modo que as atividades despertem novos olhares por parte das crianças.

Kishimoto (2008) destaca que ao combinar elementos lúdicos com materiais pedagógicos, um número considerável de conexões de aprendizado é estabelecido, envolvendo esses componentes. Portanto, o professor deve avaliar cuidadosamente esses elementos lúdicos para que a aula possa ser planejada e desenvolvida de forma significativa para o conhecimento das crianças.

Ainda de acordo com Kishimoto (1998), o jogo está ligado aos sonhos, à imaginação, ao pensamento e aos símbolos. Ela propõe uma educação infantil (e educadores de crianças) com base no jogo e nas linguagens artísticas. A visão de Kishimoto acerca do ser humano como um ser simbólico, que se funda coletivamente e cuja competência de pensar está ligada à competência de imaginar, sonhar e brincar com a realidade, é essencial para propor uma nova "pedagogia da criança". Kishimoto acredita no ato de brincar como um gênero da "metáfora" humana, para ela, possivelmente seja isso que nos compõem como verdadeiramente humanos.

Para Kishimoto (1997, p.36):

o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

A autora enfatiza que o jogo e a brincadeira são ferramentas de grande importância para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Como as crianças aprendem de forma espontânea, os brinquedos assumem um significado crucial na formação e no processo de aprendizagem.

Em sua coletânea de artigos, Kishimoto (1997) alerta os educadores sobre a verdadeira importância do jogo na educação infantil. A autora ressalta que os professores não devem encarar o jogo como mero momento de distração, pois a educação infantil oferece muito mais do que um mundo de sonhos e imaginação. É durante o jogo que as crianças absorvem uma quantidade máxima de informações.

De acordo com Kishimoto (2008), acredita-se que o brincar permite que a criança se expanda em várias dimensões. Além de despertar sua curiosidade,

segurança e autonomia, o brincar também amplia sua linguagem, concentração e cautela. O aspecto lúdico contribui para que a criança se torne um adulto competente e equilibrado. Além disso, as crianças estudam com mais afinco quando o conteúdo é apresentado por meio de atividades lúdicas.

Kishimoto (2008) também enfatiza que, no contexto lúdico, o desafio está sempre presente. Há sempre um elemento novo e a inovação é essencial para despertar o empenho e a curiosidade infantil. A atividade lúdica não é apenas uma diversão para a criança, mas um momento em que a ampliação de horizontes é constantemente aprimorada, juntamente com o aprendizado inerente; é uma forma de conhecer o mundo por meio de sentimentos favoráveis. Por meio do brincar, cada criança embarca em uma jornada de descobertas sobre a vida. É sabido que o lúdico desempenha um papel fundamental na vida diária da criança.

Kishimoto (2008) destaca que a atividade lúdica é uma atuação acessível, que ocorre a qualquer momento, sendo liderada pela criança. Ela encanta, não tem como objetivo final a criação de uma obra, relaxa, abrange e educa normas, linguagens, ampliando habilidades e transportando a criança para o mundo fantástico. Além disso, Kishimoto (2008) afirma que a atividade lúdica na educação infantil permite que a criança mergulhe em um mundo de imaginação, resultando na ampliação de seus conhecimentos, muitas vezes sem que ela mesma perceba.

## **1. A Visão de Tizuko Kishimoto**

Tizuko Morchida Kishimoto é uma pesquisadora brasileira, renomada na área da Educação e especialista em Educação Infantil. Ela defende a importância de uma educação voltada para a infância, que respeite as características e necessidades das crianças. Kishimoto enfatiza a brincadeira como uma atividade fundamental para o desenvolvimento infantil, pois proporciona aprendizagem, criatividade e interação social.

Segundo Kishimoto (1993, p. 45), brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. As crianças, desde pequenas, tentam se expressar por meio de gestos, sons e mais tarde a

imaginação. É possível afirmar que brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para sua formação.

Assim, Kishimoto (1997) expõe como a brincadeira e o jogo são ferramentas de grande utilidade para a aprendizagem durante o desenvolvimento infantil, levando em consideração que, se a criança aprende de forma natural, o brinquedo passa a ter significado crucial na formação e na aprendizagem. Durante a brincadeira de faz de conta, por exemplo, as crianças se empenham em imitar, imaginar, elas conseguem imaginar que um objeto pode ser um personagem e vice-versa. Ao brincar as crianças estão estruturando a sua personalidade, visto que é por intermédio das brincadeiras que a criança observa e interage com o mundo que a rodeia. Para brincar é só deixar a imaginação fluir. É se expressando de modo natural que a criança constrói sua personalidade e seu aprendizado.

Segundo Kishimoto (1996, p. 12):

O brinquedo supõe uma relação íntima com o sujeito, uma indeterminação quanto ao uso, ausência de regras. O jogo pode ser visto como sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social: um sistema de regras, um objeto.

As crianças carecem de alegria e espontaneidade e devem ser compreendidas conforme seus desejos. Esse entendimento é muito significativo para o processo de aprendizagem e o jogo desempenha esse papel muito bem por ser uma espécie de elo entre a realidade externa e interna do ser humano.

## **2. Definindo Jogo, Brinquedo e Brincadeira**

Alguns termos, ao serem empregados com diversos significados, transformam-se em termos imprecisos, como o jogo, o brinquedo e a brincadeira. A autora Tizuko Kishimoto (1994, p.2) citando Wittgenstein (1975) lembra os diversos processos que o mesmo nome jogo denomina:

Refiro-me a jogos de tabuleiro, de cartas, de bola, torneios esportivos etc. O que é comum a todos eles? [...], se você os contempla, não verá na verdade algo que fosse comum a *todos*, mas verá semelhanças, parentescos, e até toda uma série deles. [...] Considere, por exemplo, os jogos de tabuleiro, com seus múltiplos parentescos. Agora passe para os jogos de cartas: [...] mas muitos traços comuns desaparecem e outros surgem. Se passarmos agora aos jogos de bola, muita coisa comum se

conserva, mas muitas se perdem. – São todos ‘recreativos’? Compare o xadrez com o jogo de amarelinha. Ou há em todos um ganhar e um perder, ou uma concorrência entre os jogadores? Pense nas paciências. Nos jogos de bola há um ganhar e um perder; mas se uma criança atira a bola na parede e a apanha outra vez, este traço desapareceu. Veja que papéis desempenham a habilidade e a sorte. E como é diferente a habilidade no xadrez e no tênis. Pense agora nos brinquedos de roda: o elemento de divertimento está presente, mas quantos dos outros traços característicos desapareceram! E assim podemos percorrer muitos, muitos outros grupos de jogos e ver semelhanças surgirem e desaparecerem.

E tal é o resultado desta consideração: vemos uma rede complicada de semelhanças, que se envolvem e se cruzam mutuamente. Semelhanças de conjunto e de pormenor (§ 66).

Não posso caracterizar melhor essas semelhanças do que com a expressão “semelhanças de família”; pois assim se envolvem e se cruzam as diferentes semelhanças que existem entre os membros de uma família: estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos, o andar, o temperamento etc., etc. — E digo: os “jogos” formam uma família. (§ 67).

De acordo com Kishimoto (1997), o jogo pode ser interpretado de várias maneiras. Primeiramente, ele pode ser considerado um objeto ou uma atividade que envolve um conjunto de regras a serem seguidas pelos participantes, e essas regras diferenciam uma modalidade de jogo de outra. Além disso, o termo "jogo" também pode ser usado no dia a dia para se referir a algo dentro de um determinado contexto social.

Assim, a compreensão do jogo pode ser alcançada ao diferenciar os significados atribuídos a ele por diferentes culturas, pelas regras estabelecidas ou pela situação imaginária que permite a delimitação das ações de acordo com essas regras, e pelos objetos que o caracterizam.

Ao abordar esses significados associados ao termo "jogo", Kishimoto esclarece cada um deles e afirma que, no primeiro sentido, "como um fato social, o jogo assume a imagem e o significado que cada sociedade lhe atribui" (KISHIMOTO, 1998, p.17). Portanto, o termo "jogo" pode ter significados distintos de acordo com a cultura e a época.

O segundo sentido refere-se ao sistema de regras característico de cada jogo, que permite distingui-lo dos demais. Por fim, o terceiro sentido aborda o jogo como o objeto que o materializa, pois em alguns jogos a sua realização é impossível sem um determinado objeto específico.

O jogo, refere-se então, a uma descrição de uma ação lúdica envolvendo situações estruturadas pelo próprio tipo de material, ele pode auxiliar na constituição das representações mentais e, assim, trazer efeitos no desenvolvimento infantil. O ato de jogar com regras pré-estabelecidas incentiva que a criança desenvolva habilidades para adaptar-se às mais diversas situações que possam ser vividas, e as prepara para lidar com as mesmas.

Já o brinquedo, para Kishimoto (1997), pode ser descrito como o suporte de brincadeira, ou seja, ele é utilizado como objeto da brincadeira realizada pela criança. É a função lúdica que concede o status de brinquedo do objeto, seja ele fabricado pela indústria de brinquedos, ou qualquer outro objeto.

A brincadeira se caracteriza como a situação imaginária inventada pelo contato da criança com o objeto, ou criadas a partir de situações vivenciadas. Sendo assim, a brincadeira é uma das formas na qual a criança consegue expor seu pensamento simbolicamente, e consegue adquirir conhecimentos ainda não aprendidos.

### **3. Brincadeira: aprendizado e desenvolvimento**

Segundo Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das maneiras mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, é através de trocas recíprocas que se estabelecem durante as brincadeiras de suas vidas que o desenvolvimento ocorre. Assimilá-la se que a atividade lúdica favorece para que a criança desempenhe novas habilidades, e, que vivencie por intermédio do lúdico novas experiências e descobertas, para que, assim, seu desenvolvimento mental e social se expanda. Ou seja, quando a criança brinca ela tem maior facilidade em se relacionar com outras crianças, se torna mais sociável, aprende a lidar com seus sentimentos, conhece seu ambiente e aprende a habituar-se às regras da sociedade em geral.

Para Vygotsky (1989, p. 84), as crianças produzem estruturas mentais através do uso de instrumentos e sinais. É através da tensão existente entre o indivíduo e a sociedade que surge o imaginário, a brincadeira. Assim, por intervenção do lúdico a criança se desprende da realidade.

É notável que há oportunidade de se vivenciar diversas situações, e por meio do lúdico expressar tais acontecimentos. Ainda sobre a ênfase do lúdico na educação infantil, Ronca (1989, p.27) destaca que:

O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidades, ou cria condições mentais para sair de enrascadas, e ela vai então, assimilando e gastando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades fundamentais, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como também ao longo da construção de seu organismo cognitivo.

Por meio da atividade lúdica, as crianças conseguem construir e reinventar seu espaço, elas são capazes de adquirir habilidades corporais, utilizando o seu próprio corpo no ato do lúdico, usando sua mente para resolver problemas, e, conseqüentemente, garantindo um desenvolvimento único. Ainda através do brincar, a criança aperfeiçoa suas habilidades cognitivas, afetivas e motoras. Para Machado e Nunes (2011, p. 21):

Pelo brincar, acontecem as adaptações, os acertos e erros, as soluções de problemas que vão torná-la sujeito autônomo. A natureza da criança é lúdica, de movimento, de curiosidade, de espontaneidade. Negar essa natureza é negar a própria criança.

Assim, por trás do ato de brincar a criança pode aperfeiçoar capacidades essenciais como a memória, a imaginação, a imitação, a atenção, e a socialização, beneficiando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, criatividade e sociabilidade.

### **3.1. Visão de mundo e o brincar**

A autora Kishimoto afirma em seu livro *“Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação”* que o lúdico aperfeiçoa de maneira essencial todas as capacidades de desenvolvimento existentes na criança. Segundo Vygotsky (1994), brincar é uma necessidade do ser humano e é através das atividades lúdicas que a criança tem acesso ao passado e ao futuro, vivenciando a sua cultura e inventando o mundo que almeja.

Kishimoto (2010) considera que a criança adquire a propriedade de se ampliar, através do lúdico, visto que além de despertar curiosidade, segurança e



autonomia, também expande a linguagem, a centralização e o cuidado. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998, p.29):

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

O lúdico auxilia para que a criança se torne um adulto competente e equilibrado. Além disso, as crianças estudam muito mais se o conteúdo desperta interesse nelas, fazendo com que o prazer pelo ato de aprender ocorra. Smith (1988 apud MOYLES, 2002 p. 28), reforça essa contestação, quando afirma que: “O brincar é o trabalho da criança e o meio pelo qual ela cresce e se desenvolve”.

Para Dolto (1998) fica evidente que as crianças possuem a necessidade de brincar tanto quanto necessitam de possuir contatos afetivos, de serem ouvidos e de obterem respostas às suas perguntas. Uma vez que o adulto não concede as experiências positivas que os jogos e brincadeiras podem oferecer às crianças, ele interrompe o processo de desenvolvimento cognitivo e a construção de habilidades próprias de sua faixa etária.

### **3.2. Brincadeira como instrumento de socialização**

A autora Kishimoto acredita que a brincadeira aprimora a aptidão da criança de habituar-se à sociedade, ou seja, o ato de brincar possibilita que a criança desenvolva um olhar reflexivo diante a cultura, adquirindo seu conhecimento de acordo com suas experiências.

Kishimoto (1993) aponta em seu livro “*O Jogo e a Educação Infantil*” que os jogos possuem numerosas origens e são propagados por diferentes culturas, cada um com suas respectivas formas de jogar. Eles desempenham um papel fundamental na construção e no desenvolvimento da convivência entre as crianças, estabelecendo regras, critérios e significados. Dessa forma, os jogos tradicionais contribuem para perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. Como afirma Kishimoto (1993, p. 15), "enquanto manifestação espontânea da

cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social".

Alguns documentos oficiais como LDB e BNCC constataam que, por meio da educação infantil, as crianças interagem através da socialização, relações sociais e interações no âmbito escolar e fora dele, possibilitando seu crescimento e desenvolvimento diferenciado.

Além disso, a aprendizagem baseada em brincadeiras auxilia no desenvolvimento de habilidades sociais, como cooperação, comunicação e empatia, as quais são essenciais para o crescimento emocional e social das crianças. Portanto, incorporar a aprendizagem baseada em brincadeiras na educação infantil é crucial para promover o desenvolvimento holístico das crianças (KISHIMOTO, 1997).

#### **4. A brincadeira enriquece o ensino**

Ultimamente, o termo "lúdico" tem sido bastante associado à educação, a importância e a valorização do seu aproveitamento para o desenvolvimento pleno da criança repercute por inúmeros estudos. Ainda que o tema tenha conquistado maior destaque atualmente, há estudos que justificam sua aplicação e seu vínculo ao processo educativo em registros antigos de nossa história. Desde a Antiguidade diversos autores apontam as qualidades educativas que o jogo tem a propriedade de obter. O historiador Johan Huizinga (2019) retrata em sua obra *Homo Ludens* a tese de que o jogo refere-se a uma noção primordial e, está fortemente enraizado na realidade humana, para ele o jogo é mais antigo que a cultura.

Kishimoto (1998) assegura que a importância do jogo já era discutida por filósofos como Platão, Aristóteles, e mais tarde por Montaigne e Rousseau, que já apoiavam, àquela época, o papel do jogo na educação. Desde a Antiguidade, evidencia-se como intenso defensor das atividades lúdicas São Tomás de Aquino, que, ainda no século XIII, adotava o brincar como fundamental para o desenvolvimento humano. Entretanto, segundo a autora, foi no século XX que surgiram inúmeros estudos sobre o jogo, e seus estudiosos mais renomados defendem ser ele um fenômeno da mente. Kishimoto ainda nos mostra que a partir

de Fröebel (1913), o fundador do jardim da infância, que o jogo foi introduzido no currículo de educação infantil.

Kishimoto expõe que Fröebel (2003) conceitua a infância como uma fase decisiva na formação das pessoas, portanto, para ele, as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho da aprendizagem. O autor retrata as brincadeiras não somente como momentos de diversão, mas como um mundo onde se é capaz de criar metáforas do mundo concreto com intuito de compreendê-lo.

Para Froebel as crianças necessitam capacitar-se sobre o mundo. A linha de pensamento do pedagogo se parecia a Lei de Diretrizes e Bases sobre a Educação Infantil (2000) ao definir:

As instituições de educação infantil devem promover em suas propostas pedagógicas, práticas de educação e cuidados, que possibilitem a integração entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivo-linguísticos e sociais da criança, entendendo que ela é um ser completo, total e indivisível.

Kishimoto (2001) menciona a infância como a idade do possível, para ela é possível idealizar sobre a infância a esperança de mudança, de renovação moral e transformação social. Na busca em compreender o aprimoramento da infância, pode-se analisar juntamente o aprimoramento da educação. Com base no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, (RCNEI, 1998, p. 21):

A criança é um ser social que nasce com capacidades afetivas, emocionais e cognitivas. Tem desejo de estar próxima às pessoas e é capaz de interagir e aprender com elas de forma que possa compreender e influenciar seu ambiente. Ampliando suas relações sociais, interações e formas de comunicação, as crianças sentem-se cada vez mais seguras para se expressar.

As atividades lúdicas na educação infantil não têm que ser encaradas como um banal momento de desconcentração. Deve-se planejar brincadeiras/atividades lúdicas que permitam que a criança adquira o maior número de informações, conhecimentos e experiências possíveis no momento da atividade. Ainda de acordo com o RCNEI (1998, p. 29):

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que

oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam, brincar de faz-de-conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras; brincar com materiais de construção e brincar com regras. As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

Para Souza (1996, p. 122) “os jogos podem ser utilizados na escola ou na clínica com instrumentos que propiciam o estudo do pensamento da criança, de sua afetividade e de suas possibilidades de estabelecer relações sociais”.

A criação de ambientes lúdicos de aprendizagem é igualmente importante na educação infantil. Jogos educativos e outras atividades recreativas podem aprimorar a experiência de aprendizado, tornando-a mais envolvente e agradável para as crianças. Kishimoto (2008) ressalta a importância de oferecer às crianças um ambiente estimulante que encoraje a exploração, experimentação e criatividade. Ao criar esse tipo de ambiente, as crianças podem desenvolver um amor pelo aprendizado que perdurará por toda a vida. Segundo Luna (2008, p.57)

(...) quando o sujeito se sente desafiado pela perturbação (no jogo, por exemplo, quando se vê diante de uma situação-problema) e tem como valor superá-la, ele age com disciplina (atenção, concentração, persistência, respeito) com o intuito de vencer. Nesta perspectiva o sujeito reage à perturbação, com disciplina, visando a reequilibração do seu sistema (regulação).

Ora, no da construção de aprendizagem, determinados jogos têm como finalidade auxiliar o aluno na aprendizagem e desenvolvimento do raciocínio matemático e conhecimentos linguísticos. Porém, em outros momentos, eles contribuem no desenvolvimento social, afetivo e físico-motor. No entanto, é indispensável que o professor respeite o processo de cada criança, para que, assim, o jogo não vire um momento obrigatório e sim que seja um momento prazeroso e com significado para a criança. Se o professor incentiva o interesse pelo desenvolvimento de trabalhos em grupo, pela pesquisa, pela investigação por respostas por meio do lúdico, a criança aprenderá utilizando um método prazeroso e, a atividade proposta conseqüentemente, trará uma aprendizagem significativa.

Portanto, é bem estabelecido que o professor também desempenha um papel crucial na transmissão de conhecimento às crianças. Portanto, é necessário que o professor planeje métodos de ensino com o objetivo de ampliar cada vez mais esse conhecimento.

Segundo a LDB as propostas pedagógicas:

(...) Devem promover em suas práticas de educação e cuidados a integração entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivo linguísticos e sociais da criança, entendendo que ela é um ser total, completo e indivisível. Dessa forma, sentir, brincar, expressar-se, relacionar-se, mover-se, organizar-se, cuidar-se, agir e responsabilizar-se é parte do todo de cada indivíduo.

Com isso, fica claro que a educação infantil necessita apresentar uma prática pedagógica diversificada, que intervenha em todas as partes, disponibilizando materiais ricos e de fácil compreensão e manipulação, para que o conhecimento como um todo seja adquirido

## **5. O Jogo na Educação**

No atual contexto da educação infantil, os brinquedos possuem duas finalizações com significados distintos: educadores que prezam a socialização, e com isso, utilizam o livre brincar, e os que valorizam a escolarização/aquisição de conteúdos escolares e, aplicam os jogos educativos e o brincar dirigido.

Diante destes cenários, existem duas principais correntes que se referem a respeito do jogo, representado pelo lúdico na educação. A primeira, adota uma função lúdica do jogo, esta função possui um caráter novo e possibilita a diversão. Nesta forma de uso do lúdico, a característica prezada é o prazer fornecido; e este deve estar relacionado à livre consentimento daquele que o pratica, não sendo permitido ao praticante visar qualquer oportunidade de produtividade.

A segunda corrente prioriza uma função educativa do lúdico, ou seja, ela reconhece que o jogo ensina algo que completa o indivíduo em seu saber, possibilita seus conhecimentos e sua visão do mundo, além de ocasionar uma chance de se idealizar como elemento motivador do processo educacional.

## **5.1. A Função Lúdica**

A função lúdica para Kishimoto se refere às atividades prazerosas onde a criança se realiza e se desenvolve ao mesmo tempo. O lúdico auxilia no processo de aprendizagem da criança, visto que, ao brincar, elas executam diversas atividades que envolvem diversas habilidades em geral. Para Kishimoto (2003, p.37):

A função lúdica na educação: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. O brincar e jogar é dotado de natureza livre típica de uns processos educativos. Como reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar. Essa é a especificidade do brinquedo educativo.

Kishimoto (2010) ainda afirma que, no lúdico, o desafio sempre perdura. Continuamente existindo um caráter novo e a inovação é constitucional para despertar o empenho e a curiosidade infantil. A atividade lúdica não proporciona apenas um divertimento para a criança, ela se constitui como um momento lúdico onde se forma um elo perfeito com a aprendizagem constitucional; ela aprende sobre o mundo por meio de sua boa vontade. Por meio do lúdico, cada criança constitui referências sobre o conceito da vida.

Kishimoto (2008) também afirma que os elementos lúdicos não são componentes que já possuem conhecimento pré-construído. Eles são elementos que colocam a criança em teste, ativando ou utilizando os conhecimentos a partir dessas interações. Enquanto a criança brinca, ela realiza inúmeras atividades e com isso desenvolve sua personalidade, sua forma de se expressar e interagir com o mundo, durante o brincar é trazido à tona tudo o que faz parte do seu cotidiano e da sua vida. Desta forma, a atividade lúdica na educação infantil possibilita a capacidade de se desenvolver o intelecto, o afeto e o físico, promovendo o pleno desenvolvimento infantil.

## **5.2. A Função Educativa**

Esta linha de pensamento defende o jogo visando à sua função educativa e, levando em consideração o papel motivador que o jogo designa, esta motivação

pode ser dirigida ao campo da aprendizagem no sistema educacional, e, assim, passa a ser utilizada como elemento estimulador e facilitador da aprendizagem. Com a função educativa, o jogo não se constitui apenas pelo jogo, existe uma intenção que o acompanha. Kishimoto cita Alain (1956, 1998, p. 21), autor que defende a aplicação do jogo na educação:

[...] existem dois momentos na situação escolar: o trabalho pedagógico de aquisição sistemática do saber e o jogo que, escapando à severa lei do trabalho, caminha em direção a um “não-sério”, sem se submeter à ordem, criando um espaço de liberdade de ação para a criança.

Para Kishimoto (1998) e Santos (2001), o equilíbrio entre as funções lúdica e educativa representa o objetivo do jogo educativo, evidenciando que a função educativa argumenta que, através do jogo, existem possibilidades de ensinar por diversos aspectos. Kishimoto também cita Chateau (1987, 1998, p. 23), autor que defende o pensamento a respeito do emprego do jogo na educação:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Expressando sobre a importância de se respeitar a natureza do ato lúdico, a autora argumenta a aplicação do jogo no sistema educacional porém, de maneira consciente, ora o utilizando como material que possibilita a livre exploração da criança, ora como material que carece de ações instruídas pelo professor.

Assim, ao analisar o lúdico manifestado por meio de jogos no desenvolvimento humano, os estudiosos que acreditam na função lúdica e na função educativa reconhecem o mesmo sendo elemento motivador e objeto de expressão cultural e da personalidade da criança.

Em uma pesquisa realizada por Tizuko Kishimoto (2001), e descrita no artigo “Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis”, é possível observar a pesquisa coordenada por ela em Escolas Municipais de Educação Infantil de São Paulo, frequentadas por crianças de 4 a 6 anos, durante o período de 1996-1998. Nesta pesquisa, verifica-se a presença e o uso de brinquedos – entendidos como objetos/suportes das brincadeiras – e materiais pedagógicos nas escolas examinadas. A pesquisadora acentua em seu artigo a importância de como

o brincar carece de espaço nos cursos de formação dos professores para que ele venha a ser, de fato, agraciado no cotidiano das escolas infantis:

Se o cotidiano das escolas infantis carece de brinquedos e materiais pedagógicos, cabe questionar não só as concepções de criança e de educação infantil, mas se os cursos de formação inicial e continuada têm incluído em seus currículos a temática do brincar como parte da formação profissional. A presença, nos currículos, de referenciais teóricos que analisam o brincar não é suficiente para alterar a prática pedagógica (SCHÖN, 1990; ZEICHNER, 1993), que requer o questionamento das ações do cotidiano infantil à luz dos quadros teóricos para reordenar o cotidiano. É necessário analisar o cotidiano dentro de uma pedagogia crítica e ultrapassá-la, buscando uma pedagogia transformadora. As formações inicial e continuada devem incluir brincadeiras como estratégias para iniciar as reflexões. É brincando e pensando sobre o brincar que se adquire consciência sobre sua importância. (KISHIMOTO, 2001, p. 244)

Os resultados obtidos indicam que os brinquedos e materiais pedagógicos mais usados são os educativos. Brinquedos que excitam o simbolismo e a socialização são pouco utilizados, evidenciando, segundo Tizuko, o pequeno valor concedido ao brincar pelos educadores das escolas.

### **Considerações finais**

A partir das análises bibliográficas realizadas de acordo com o tema deste artigo, conclui-se que o lúdico empregado na educação infantil, por intermédio de um planejamento eficiente, pode promover um processo de ensino-aprendizagem aberto e lúdico. Fica evidente que os jogos e as brincadeiras são ferramentas facilitadoras da aprendizagem da criança, podendo ser utilizadas como recurso pedagógico na Educação Infantil. De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, trabalhar com o jogo é encaminhar a criança a oportunidade de se expressar e compreender o mundo, criando conexões com ele com o intuito de obter segurança.

O lúdico fomenta o processo de aprendizagem, facilitando a composição da criatividade, da autonomia e do raciocínio da criança, a brincadeira estimula a criação e reconstrução dos conhecimentos. O brincar não se designa apenas como um momento de prazer e distração, o brincar pertence ao processo onde a criança inaugura interesse em aprender e encontrar suas criatividades. Se tornando indispensável para as crianças, a atividade lúdica e suas numerosas possibilidades pode e deve ser implementada como recurso de aprendizagem e desenvolvimento.



Como recurso pedagógico, o relevante é permitir que o educando conviva com culturas diversas, sinta experiências motoras essenciais e as encontre historicamente em seu contexto social. Partindo disso, o professor necessita favorecer o lúdico em sua prática pedagógica, prezando a liberdade de aprender pela ferramenta mais simples e mais eficaz: a brincadeira.

No entanto, a hipótese de que a criança é capaz de evidenciar seus sentimentos através do jogo só se confirma num ambiente e espaço que propiciem a expressão. O professor, como mediador do processo de ensino-aprendizagem, precisa interpretar cada criança como um ser único, onde são levadas em consideração as diferenças e as qualidades próprias. Aconselha-se que sua prática assegure à criança seu desenvolvimento pleno e integral.

Levando em consideração o atual cenário da educação infantil, percebe-se que ainda é fundamental produzir mais debate e maior reflexão perante a utilização de jogos e brincadeiras, de modo que se possa reavaliar também o processo de ensino e aprendizagem na rotina escolar, porém, considerando para que esta prática não seja reconhecida apenas como distração e passatempo. O lúdico, em si, é uma tarefa árdua, por isso, é de extrema relevância que o educador possua uma fundamentação teórica bem estruturada, que por meio de atividades estimulantes tanto para a criança quanto para o educador, produza um contexto educativo que dialogue, seja participativo, e interativo, capaz de promover a aprendizagem significativa, a cooperação, e a interação. Desta maneira, o docente não deve enxergar a criança como receptora passiva de estímulos, mas, sim como um indivíduo capaz de agir, que interaja, recrie possibilidades e crie novas aprendizagens.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Thaís Oliveira; SANDES, Cleize Araujo; OLIVEIRA, Roseneide Passos Vitório de. Contextos lúdicos: o sentido real de aprender brincando. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 19, 25 de maio de 2021. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/19/contextos-ludicos-o-sentido-real-de-aprender-brincando>> . Acesso em: 14 jun. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Brasília, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

DA SILVA, Izabela Marques; DO NASCIMENTO NERY, Ana Paula; DO NASCIMENTO SILVA, Yasmim Conceição. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **REVISTA DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL**, p. 17, 2022.

DA SILVA, Patrícia Duarte et al. O lúdico no processo pedagógico da educação infantil: importante, porém ausente. **Movimento**, v. 13, n. 2, p. 131-152, 2007.

DOLTO, Françoise. **Os caminhos da educação**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FELICIANO, Maria José de Souza. **O papel da brincadeira no desenvolvimento infantil como meio da aprendizagem**. João Pessoa: UFPB, 2013.

GARCIA, Mônica Christina Brancovan. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL. **COGNITIONIS Scientific Journal**, v. 3, n. 1, p. 1-6, 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

KISHIMOTO Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Contexto, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. **Educação e Pesquisa**, v. 27, n. 02, p. 229-245, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil do Brasil. **Cadernos de educação de infância**, n. 90 p. 4-7, 2010.

LUNA, F. G. de. A (in) disciplina em oficinas de jogos. **Dissertação de Mestrado em Psicologia**. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

MACHADO, José Ricardo Martins; NUNES, Marcus Vinicius da Silva. **245 jogos lúdicos**: para brincar como nossos pais brincavam. Rio de Janeiro: Walk Editora, 2011.

MARINS, Bianca Guimarães. **O jogo como recurso pedagógico na educação infantil**. Pedagogia-Unisul Virtual, 2018.

MOYLES, Janet R. et al. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

NONO, Maévi Anabel. O brincar na educação infantil. **Caderno de formação Unesp/Univesp**, p. 137-143, 2005.

OLIVEIRA, Karina Aparecida de et al. **A importância do brincar na Educação Infantil**. Faculdade Unina, Curitiba, 2021.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2000.

RONCA, Paulo Afonso Caruso. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

ROSA, Tatiane. **Curso completo de pedagogia**: Jogo brinquedo brincadeira e educação. [S. l.]: Tatiane Rosa, 17 abr. 2020. Disponível em: <<https://cursocompletodepedagogia.com/jogo-brinquedo-brincadeira-e-a-educacao/>> . Acesso em: 16 jun. 2023.

SILVA, Hiara Jane da. **A relevância do lúdico na educação infantil**. João Pessoa: UFPB, 2018.

SILVA, Maria Miraíre Pereira et al. Um olhar dos professores sobre a importância do brincar no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Artigo científico**. Rio Grande do Norte, Maio, 2016.

TEIXEIRA, Hélita Carla. **A importância do brincar no contexto da educação infantil:** creche e pré-escola. Bebedouro: Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, 2014.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.